1. 토너먼트에 등록해도 토너먼트 배정을 받지 못할 수 있습니다. 토너먼트 시작 30분 전, 배정을 받았는지 확인하여 주시기 바랍니다!
2. 토너먼트 배정을 확인할 때, 브래킷 리더보드(bracket leaderboard) 옆 우측 탭에 커스텀 매치 로비 네임 카드, 패스워드 그리고 슬롯 번호가 표시됩니다.
3. 토너먼트에 참여하지 않는 사람에게 로비 패스워드를 알려주어서는 안 됩니다. 저희는 토너먼트에 참여하지 않은 플레이어의 접근을 차단합니다.
4. 패스워드를 사용하여 커스텀 매치에 참여하고, 지정된 슬롯으로 이동하여 주시기 바랍니다. 지정된 슬롯을 벗어나서는 안 됩니다. 지정된 슬롯을 벗어나는 경우, 경기 시작이 지연됩니다. 플레이어가 지정된 슬롯을 벗어나는 경우, 로비에 있는 토너먼트 플레이어 모두를 확인하는 작업을 거치게 됩니다.
5. 커스텀 매치가 생성되는 경우, 참여 가능 시간은 8분입니다. 게임은 플레이어가 참여하는 경우 시작됩니다.

**토너먼트 규칙과 규정**

중요 정보

Discord 채널: <https://discord.gg/2aaT6ZE>

Battlefy 기술지원: [support@battlefy.com](mailto:support@battlefy.com)

ZOTAC Cup: <https://battlefy.com/zotac-cup>

Battlefy: <https://battlefy.com>

법적고지사항: 플레이어 사이에서 다툼이 발생하는 경우, 최종적인 결정을 내릴 권한은 토너먼트 시리즈 관리자에 있습니다. 관리자는 게임에서 문제가 발생하는 경우, 증거를 바탕으로 이를 처리할 것입니다. 이번 규정에서 정한 규칙은 관리자의 자유재량에 따라 적용됩니다.

플레이어 윤리강령

인종차별주의, 성차별주의, 혐오발언 또는 다른 부적절한 행위는 허용되지 않습니다. 플레이어가 이러한 규칙을 준수하지 않을 경우, 즉시 토너먼트에서 제외됩니다. 플레이어의 이름에 경멸적인 단어, 부적절한 단어가 사용되어서는 안 됩니다. 사용자 이름이 부적절한지 여부에 관한 결정은 전적으로 토너먼트 관리자의 자유재량입니다.

스트리밍

플레이어는 스트림이 가능하지만, 최소 8분의 딜레이가 적용되어야 합니다. 스트리밍 시, Battlefy 토너먼트 페이지에서 서버의 이름과 패스워드가 제공되기 때문에 Battlefy 토너먼트 페이지를 스트림 해서는 안 됩니다. 딜레이가 8분 이하인 경우 또는 토너먼트 페이지가 보이는 경우, 토너먼트에서 제외됩니다.

토너먼트 포맷

최대 인원: 320명 (4서버 – 각각 80명)

모드: Solo TPP

서버: 아시아

게임: 4

참여 방법

1. 토너먼트 페이지의 우측에 있는 “Join”을 눌러 토너먼트에 등록합니다.
2. 토너먼트 1시간 이전, 토너먼트 페이지로 되돌아 갑니다. 토너먼트 페이지에는 반드시 체크-인 타이머(check-in timer)가 있어야 합니다.
3. *이 1시간 내에 확인을 거쳐야 함을 명시하십시오!*
4. 확인 시, ZOTAC Discord 채널에 있는지 그리고 토너먼트 시작 시간에 게임을 플레이 할 준비가 되었는지 확인합니다.
5. 일반적으로 브래킷 시드를 배정하고, 서버를 생성하는데 5-10분이 소요됩니다.
6. 채널 업데이트를 계속해서 확인하여 주시기 바랍니다. 브래킷 시드가 배정되고 그리고 서버가 생성되는 경우, 토너먼트 페이지를 새로고침 하시기 바랍니다. 그러한 경우 게임에 참여하는데 필요한 서버 정보를 받게 됩니다. 누구에게도 서버 정보를 공유해서는 안됩니다. 등록되지 않은 선수가 토너먼트에 참여하는 경우, 경기가 지연됨과 동시에 즉각적으로 참가한 선수가 실격처리 됩니다.
7. 게임을 실행한 이후, 토너먼트 페이지로 복귀합니다. 관리자가 점수를 보고하는데 5-10분이 소요됩니다. 그 동안 관리자는 다음 게임을 생성할 때 플레이어를 계속하여 업데이트 합니다.
8. 토너먼트 진행 시 질문이 있는 경우, Discord 관리자에게 문의하여 주시기 바랍니다.

기술적 이슈

인터넷 연결 상태 그리고 게임에 대한 책임은 전적으로 플레이어에 있습니다. 서버에 남아 있는 동안 플레이어의 인터넷이 연결 해제되는 경우, 플레이어는 인터넷을 다시 연결하고자 시도하거나, 인터넷이 연결되지 않을 경우 다음 게임에서 플레이를 계속해야 합니다. 점수는 인터넷의 연결이 해제되어도 계속 집계되며, 다시 들어가기(rejoin)는 불가합니다. 게임에서 플레이어의 이름이 표시되지 않고 “#unknown”이 표시되는 경우, 관리자는 서버에 있는 플레이어의 게임 접속을 모두 해제하고, 즉시 새로운 게임을 시작할 것입니다. #unknown을 보는 경우, 즉시 Discord 채널 관리자에게 그 사실을 통보하여 주시기 바랍니다(위 “중요 정보” 참조). 관리자가 마지막까지 확인하지 못 할 경우, 게임은 진행됩니다.

토너먼트 일자와 일정 조정

PUBG는 업데이트를 정기적으로 수행합니다. 이러한 업데이트에 맞도록 토너먼트 일정을 조절할 권리는 Battlefy 그리고 ZOTAC에 있습니다.

자격 상실

토너먼트 자격 상실에 관한 결정은 관리자의 자유재량입니다. 플레이어가 고의로 토너먼트를 지연시키는 경우, 자격을 상실할 위험이 있습니다. 모든 플레이어는 토너먼트 시작 전 30분 체크-인 기간 동안 점검을 해야 합니다. 플레이어가 다른 플레이어에게 서버 패스워드를 제공하는 경우, 자동으로 자격을 상실합니다. 게임이 시작하기 전, 관리자는 서버에 있는 모든 플레이어가 정확한지 확인합니다. 인게임 이름은 Battlefy 토너먼트에서 입력한 이름과 일치해야 합니다. 게임의 외양, UI, 또는 파일을 변경하기 위해 제 3자 앱을 사용하는 일은 금지사항에 해당합니다. 월핵, 스피드핵, 에임봇와 같이 게임의 플레이를 조작하는 일은 엄격히 금지하는 사항입니다. 플레이어 해킹에 관한 결정적인 증거가 발견되는 경우, 즉시 토너먼트에서 제외되며, 해당 플레이어의 계정은 PUBG Corporation으로 전달됩니다. 의도적인 버그나 결함은 규정을 위반하는 경우에 해당합니다.

**게임 세팅 안내**

맵 로테이션

맵 1 : 에란겔

맵 2 : 미라마

맵 3 : 에란겔

맵4 : 미라마

타이브레이크

경기에서 동점 상황이 발생하는 경우, 타이브레이크를 다음과 같은 순서로 적용합니다.

(1) 전체 4개 게임에서 최대 평균 점수

(2) 1 개 게임에서 순위(placement)

(3) 전체 4개 게임에서 플레이어 1명의 전체 킬 수

(4) 1 개 게임에서, 플레이어 1명의 최대 킬 수

자격 상실

토너먼트 자격 상실에 관한 결정은 관리자의 자유재량입니다. 플레이어가 고의로 토너먼트를 지연시키는 경우, 자격을 상실할 위험이 있습니다. 모든 플레이어는 토너먼트 시작 전 30분 체크-인 기간 동안 점검을 해야 합니다. 플레이어가 다른 플레이어에게 서버 패스워드를 제공하는 경우, 자동으로 자격을 상실합니다. 게임이 시작하기 전, 관리자는 서버에 있는 모든 플레이어가 정확한지 확인합니다. 게임에서 이름은 Battlefy 토너먼트에서 입력한 이름과 일치해야 합니다. 게임의 외양, UI, 또는 파일을 변경하기 위해 제 3자 앱을 사용하는 일은 금지사항에 해당합니다. 월핵, 스피드핵, 에임봇 같이 게임의 플레이를 조작하는 일은 엄격히 금지하는 사항입니다. 플레이어 해킹에 관한 결정적인 증거가 발견되는 경우, 즉시 토너먼트에서 제외되며, 해당 플레이어의 계정은 PUBG Corporation으로 전달됩니다. 의도적인 버그나 결함은 규정을 위반하는 경우에 해당합니다.

커스텀 매치 세팅

서버 지역 : 아시아

팀 : 솔로

플레이어 카메라 제한 : 3인칭

맵 옵션 : 맑음

레드존 : 비활성화

수정된 원 세팅 (하단 참조)

기타 세팅

맵 : 에란겔

AR : 1.5x

스나이퍼 + DMR : 1.3x

코스튬 + 플레어건 : 0x

그 밖의 모든 세팅 : 1.0x

맵 : 미라마

AR : 1.5x

스나이퍼 + DMR : 1.3x

장착물 + 배율(Scope) : 1.3x

치료 아이템 : 1.3x

코스튬 + 플레어건 : 0x

그 밖의 모든 세팅 : 1.0x

포인트 시스템

|  |  |
| --- | --- |
| **순위** | **포인트** |
| **#1** | 400 |
| **#2** | 330 |
| **#3** | 280 |
| **#4** | 240 |
| **#5** | 210 |
| **#6** | 180 |
| **#7** | 150 |
| **#8** | 120 |
| **#9** | 100 |
| **#10** | 80 |
| **#11** | 60 |
| **#12** | 40 |
| **#13** | 30 |
| **#14** | 20 |
| **#15** | 10 |
| **#16** | 0 |
| **킬당 15포인트** |  |

자기장 설정

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **딜레이** | **대기** | **속도** | **DPS** | **축소** | **확대** | **Land Ratio** |
| **1단계** | 90 | 300 | 300 | 0.4 | 0.35 | 0.5 | 0 |
| **2단계** | 0 | 140 | 140 | 0.6 | 0.57 | 0.56 | 0 |
| **3 단계** | 0 | 90 | 140 | 1 | 0.57 | 0.56 | 0 |
| **4 단계** | 0 | 80 | 140 | 3 | 0.6 | 0.56 | 1 |
| **5 단계** | 0 | 70 | 110 | 5 | 0.6 | 0.56 | 0 |
| **6 단계** | 0 | 70 | 100 | 7 | 0.65 | 0.56 | 0 |
| **7 단계** | 0 | 70 | 80 | 10 | 0.65 | 0.56 | 0 |
| **8 단계** | 0 | 60 | 60 | 15 | 0.65 | 0.56 | 1 |
| **9 단계** | 0 | 30 | 120 | 20 | 0.001 | 10 | 0 |
| **전체 라운드 시간 : 36분 30초** | | | | | | | |